SALLE GAGNON

L'ORPHÉE AMÉRICAIN

PAR

LE COMTE DE CHARENCEY

MEMBRE DE LA SOCIÉTÉ FRANÇAISE D'ARCHÉOLOGIE
CORRESPONDANT DE L'ACADÉMIE DES SCIENCES, ARTS ET BELLES-LETTRES DE CAEN
ET DE LA SOCIÉTÉ DES ANTIQUAIRES DE NORMANDIE

CAEN

IMPRIMERIE CH. VALIN FILS

7 ET 9, RUE AU CANU

—

1892

Forme 1633—5 M—12-13

Bibliotheque Municipale

No. PY80
.C472

Rayon 457

06806

Avec tous les compliments de l'Auteur.

de Charencey

L'ORPHÉE AMÉRICAIN

L'ORPHÉE AMÉRICAIN

PAR

LE COMTE DE CHARENCEY

MEMBRE DE LA SOCIÉTÉ FRANÇAISE D'ARCHÉOLOGIE
CORRESPONDANT DE L'ACADÉMIE DES SCIENCES, ARTS ET BELLES-LETTRES DE CAEN
ET DE LA SOCIÉTÉ DES ANTIQUAIRES DE NORMANDIE

CAEN

IMPRIMERIE CH. VALIN FILS

7 ET 9, RUE AU CANU

—

1892

L'ORPHÉE AMÉRICAIN

LA légende de l'Orphée américain est répandue surtout chez les Iroquois.

On nous raconte qu'un guerrier du nom de *Sayadio* ou *Sayadis*, et du clan de la *Grande-Tortue*, avait une sœur appelée le *Petit-Épi*, qu'il aimait plus que tout au monde. Trois chefs, épris de ses charmes et connaissant l'habileté de cette jeune personne à tous les travaux du ménage, avaient voulu répudier leurs femmes pour l'épouser. Petit-Épi refusa leurs offres, ne voulant point se séparer de son frère. Cependant, une épidémie ayant atteint son village, elle ne tarda point à succomber dans tout l'éclat de sa jeunesse et de sa beauté, en dépit des *ayoschinew* ou « voyants » que son frère avait appelés pour la guérir.

Après avoir fait à sa sœur les funérailles les plus magnifiques qu'il lui était possible, Sayadis partit pour la guerre. Il espérait se consoler en rapportant de nombreuses chevelures de Lérosez ; mais, le souvenir de la morte

continuant à le harceler, il résolut d'aller la chercher au pays des âmes. Son voyage fut d'abord si pénible, si rempli d'aventures à la fois terribles et extraordinaires, qu'il se trouva sur le point d'y renoncer pour se livrer au désespoir. Enfin, ayant songé à implorer son *okki* ou génie familier, celui-ci l'invita, dans un rêve, à s'adresser à un vieil homme-médecine du nom de *Sonon Kwinitsi* ou « la Longue-Chevelure. » Ce dernier enseigna à Sayadis, une forme d'incantation toute-puissante pour évoquer les esprits. Il lui fit don, en outre, d'une gourde ou, suivant une autre version, d'un sac dans lequel Sayadis devait enfermer l'âme de sa sœur, s'il parvenait à la retrouver, et remit enfin au guerrier le crâne de la jeune fille soigneusement empaqueté. En sa qualité de gardien des têtes de morts, Longue-Chevelure l'avait, en effet, conservé.

Muni des instructions du vieillard, Sayadis entreprend d'un cœur joyeux le voyage de l'*Eskenane* ou pays des ombres. Il marche plusieurs mois vers l'ouest, rencontrant à chaque pas de nouvelles difficultés, dont il triomphe grâce aux indications du magicien. Enfin, se présente un cours d'eau qu'il fallait traverser sur un pont de lianes. Un chien furieux en gardait l'entrée et s'efforçait de faire choir les voyageurs dans la rivière. Au moment où il approchait du pont, Sayadis eut soin de lâcher une martre. Le chien courut après elle, laissant le passage libre au guerrier indien.

Quelques jours après, Sayadis arriva dans une ravissante prairie où erraient les ombres des fauves dont les chasseurs de notre terre avaient dévoré la chair. Peu après, apparurent les âmes des morts appartenant à l'espèce humaine. Bientôt Sayadis entendit au loin le son du tambour du *Tchitchikoué* et la flûte indienne qui

appelait les défunts à la danse. Entraîné par un charme irrésistible, le guerrier courut vers le lieu d'où partait ce concert. Toutefois, les âmes semblaient montrer peu d'empressement à l'accueillir. Trois ombres, plus audacieuses que les autres et qui s'étaient séparées de la ronde pour examiner le nouveau venu, s'enfuirent en donnant des signes d'épouvante. Le guerrier arriva donc seul à la demeure d'Ataëntsic. C'était une cabane tapissée de fourrures précieuses et de colliers apportés par les morts. Le jeune Iroquois y trouva Taronyawagon, assis auprès de son aïeule, et il adressa aux deux divinités les paroles suivantes :

« Vous qui êtes des esprits, vous devez savoir pourquoi je suis venu vers vous du pays des vivants. Un grand oiseau noir plane sur le pays des *Mingwés* (Iroquois), et le vent de ses ailes a fait tomber les guerriers et les jeunes filles comme les feuilles des arbres tombent à la lune des amours de l'élan (le mois d'octobre). Ma sœur, le Petit-Épi, a été déposée en terre après beaucoup d'autres, et, depuis ce temps, mon âme est malade. Permettez donc, esprits des morts, qu'elle revienne avec moi au pays des Mingwés. Voici un collier que je vous offre pour ouvrir vos bras qui retiennent le Petit-Épi ; puis un second pour lier vos pieds, afin que vous ne puissiez la poursuivre, et, enfin, un troisième pour essuyer vos yeux, si vous pleurez son départ. »

Les deux divinités répondirent : « C'est bien, tu peux reprendre le Petit-Épi. »

Cependant, la vieille et perfide Ataëntsic voulut offrir un festin au jeune Mingwé. Elle lui servit, sous différentes formes, des serpents dont le poison l'eût infailliblement tué, si Taronyawagon ne l'avait averti de n'en point

goûter. Ce débonnaire Taronyawagon, qui était le maître des cérémonies au séjour des âmes, mit le comble à son obligeance en faisant don à Sayadis d'une paire de raquettes merveilleuses, qui lui permettraient d'approcher des ombres sans qu'elles songeassent à fuir.

A ce moment, la musique recommençait à se faire entendre, et la ronde des morts reprenait de plus belle. Sayadis se cacha derrière le feuillage et, ayant reconnu sa sœur au moment où elle passait près de lui, il la saisit. Malgré tous les efforts qu'elle fit pour lui échapper, il l'enferma dans sa gourde et s'en retourna dans son village, où il annonça le succès de son entreprise. Toute la tribu se prépara à déterrer le corps de la défunte en observant le cérémonial prescrit par Taronyawagon. Cependant une femme de condition servile, voulant savoir comment était faite une âme séparée de son corps, ouvrit la gourde qui renfermait l'ombre de Petit-Épi. Aussitôt, l'esprit de la morte s'envola de nouveau vers le pays des âmes. Sayadis, dans sa colère, eût fait un mauvais parti à l'indiscrète créature, si le mari de cette dernière ne l'en eût empêché.

Sayadis ne put jamais retrouver le chemin de la région des morts. Il vécut de longues années dans la tristesse et le chagrin, ayant toujours le visage barbouillé de noir en signe de deuil. Il maudissait la sotte curiosité des femmes, et ne recueillit d'autre fruit de ses aventures que de pouvoir raconter ce qui se passait dans l'autre monde (1).

Laissant de côté l'affinité évidente de cette légende

(1) Karl Knortz, *Maerchen und Sagen der Nordamerikanischer Indianen*, Leipzig, 1871, p. 254.

avec celle des Grecs concernant Orphée et sur laquelle nous aurons à revenir plus loin, nous nous bornerons à signaler certaines ressemblances qu'offre le récit iroquois avec ceux des différentes populations des deux continents. Le pont de lianes, franchi par Sayadis pour aller chercher l'âme de sa sœur, et que garde un chien qui essaye de précipiter dans la rivière les voyageurs, a son équivalent exact dans celui de la mythologie algonquine. Ce dernier se trouve à quelques journées de marche, au bout d'une prairie que doivent traverser les âmes des morts en route pour leur dernière patrie. Il consiste en une branche d'arbre au-dessus d'une rivière rapide, et plie tellement lorsqu'on y passe, que l'âme est en danger de tomber dans l'eau, où elle se noierait sans pouvoir jamais atteindre le séjour des ombres (1).

Les livres sacrés de la Perse, eux aussi, connaissaient ce pont des âmes. Toutefois, la donnée iranienne offre un caractère plus moral ; car les justes seuls peuvent atteindre l'autre rive, et les méchants tombent infailliblement dans l'abîme ouvert sous leurs pas.

On sait que, sur ce point, Mahomet s'est inspiré de la doctrine persane : le Coran, à son tour, nous parle du *Boulschero* (pont du passage), que les âmes traversent avec plus ou moins de rapidité, suivant qu'elles se trouvent plus ou moins chargées de péchés; les unes le

(1) Nicolas Perrot, *Mémoires sur les mœurs, coustumes et religion des sauvages de l'Amérique septentrionale*, publiés pour la première fois par le R. P. Tailhan, de la Compagnie de Jésus, Leipzig et Paris, 1864, chap. IX, p. 41.

franchissent avec la rapidité de l'éclair, les autres avec celle d'un cheval au galop, d'autres enfin à pas lents, non sans difficulté. Quant aux âmes des réprouvés, elles ne peuvent atteindre l'autre rive, et sont précipitées dans le fleuve infernal.

D'autres points de contact peuvent encore être signalés entre la Perse ancienne et l'Amérique, ne fût-ce, par exemple, que la coutume d'ensevelir les morts, non pas dans le sein de la terre, mais dans des tours élevées et sur des échafaudages (1). Le Zend-Avesta renferme, on le sait, bien des éléments d'origine très différente, et qui souvent n'ont rien d'indo-européen. La civilisation de l'empire achéménide semble avoir offert un caractère d'éclectisme très prononcé : elle faisait volontiers des emprunts à tous les peuples du voisinage, et nous ne serions pas, pour notre part, surpris que l'espèce de monothéisme prêché, dit-on, par Zoroastre en personne, fût un résultat de l'influence judaïque. Le savant Kossowicz a déjà signalé une ressemblance frappante entre les mesures de l'Arche de Noé et celles de l'enclos où le génie Yima aurait enfermé les créatures qu'il voulait préserver du déluge de neige. L'emprunt ne paraît guère contestable sur ce point, et aucun ethnologue, sans doute, ne supposera qu'il ait été fait par les Hébreux aux sujets de Darius ; toutefois, l'étude de cette intéressante question nous mènerait beaucoup trop loin pour le moment.

---

(1) Dr H. C. Yarrow, *A further Contribution to the Study of the North American Indians*, p. 91 et suiv., du *First annual Report of the Bureau of Ethnology*, 1879-80. (Washington, 1881.)

Un second personnage de la légende de Sayadis nous semble devoir être signalé à l'attention du lecteur. Notre héros offre un collier au dieu de l'autre monde pour qu'il consente à lâcher l'âme de Petit-Épi, et un second pour qu'il ne songe point à la poursuivre. La mythologie mexicaine, elle aussi, semble attribuer au dieu de la mort, non seulement beaucoup de répugnance à abandonner sa proie, mais encore une tendance marquée à courir après les défunts réfractaires et à tâcher de les rattraper. Voici ce qu'elle raconte au sujet de la création des premiers hommes : un silex enfanté par la déesse Citlalicvé, étant tombé au pays de Chichomoztoc ou des Sept-Grottes, se brisa en seize cents fragments dont chacun donna naissance à un dieu. Ceux-ci se plaignirent de n'avoir point d'hommes pour les servir ni leur offrir de sacrifices. Leur mère, par l'entremise de Tlotli ou l'Épervier, leur conseilla de s'adresser à *Mictlan Tecutli*, le Pluton de la Nouvelle-Espagne, pour qu'il leur donnât des os et de la cendre des morts ayant appartenu aux générations précédentes ; ils n'auraient ensuite, eux-mêmes, qu'à se sacrifier sur ces débris pour donner naissance à une génération nouvelle. Après avoir longuement délibéré, les dieux chargèrent un des leurs, appelé Xolotl ou le Dragon, d'accomplir leur commission auprès du dieu des enfers. Mais, tandis que Xolotl retournait vers ses frères, chargé des dépouilles des morts, Mictlan Tecutli, se repentant de lui avoir accordé l'objet de sa demande, se mit à courir après lui pour le lui reprendre. Xolotl, effrayé, fit une chute et laissa tomber les os des morts, qui se brisèrent en mille morceaux de grandeur inégale, et de là vient, ajoute la tradition mexicaine, que les hommes sont de tailles si

différentes, et que l'on en trouve parmi eux de très grands et de très petits (1).

Peut-être est-ce une version de cette même légende de Sayadis que nous rencontrons chez certaines populations de race algique ; mais elle semble fort altérée. Son identité primitive avec la précédente peut laisser place à bien des doutes. En tout cas, nous la reproduisons telle que la donne M. Leland.

Beaucoup de personnes allaient trouver Glooskap, sachant qu'il pouvait leur procurer ce que désiraient leurs cœurs. On obtenait de ce magicien tout ce qu'on lui demandait, pourvu que les vœux et les actes de ceux qui s'adressaient à lui fussent conformes à la justice et à la raison. Le bon Glooskap, par exemple, n'accordait pas sa protection aux gens qui cherchaient à le tromper, ou qui se mettaient à faire autre chose que ce qu'il leur avait prescrit.

Un jour, il arriva qu'un de ces insensés, de ces hommes qui ne veulent jamais agir que suivant leur caprice, entreprit un long voyage pour aller trouver le maître. Il eut, du reste, à passer par bien des épreuves et à triompher de nombreux obstacles. Il atteignit une très haute montagne dans un désert couvert d'obscurité et où régnait un profond silence. La montée était semblable à celle d'un mât uni et la descente de l'autre côté bien pire encore ; car elle se trouvait en proéminence par rapport au sol. Le chemin qui partait de là était bordé de chaque

(1) Mendieta, *Historia ecclesiastica indiana*, Mexico, 1870, l° 2°, cap. 1°.

côté par deux énormes têtes de serpent qui se touchaient presque l'une l'autre, et dardaient leurs terribles langues contre les passants. En outre, ledit chemin longeait la muraille de la mort, et cette muraille était inclinée sur la plaine, semblable à un nuage effrayant, s'abaissant et s'élevant d'un moment à l'autre, sans que personne pût prévoir à quel instant ; et, lorsqu'elle retombait, elle frappait le sol en brisant tout ce qui se trouvait au-dessous d'elle.

Toutefois, le jeune homme parvint à échapper à tous ces dangers, et il se rendit à l'île qu'habitait le grand maître. Au bout d'un certain temps, celui-ci lui demanda ce qu'il désirait ; l'autre répliqua : « Si mon Seigneur le veut bien, qu'il me donne un remède contre toutes les maladies. » Du reste, il ne demanda rien de plus, et le maître lui remit un petit paquet, en disant : « Voici qui renferme ce que tu m'as demandé ; mais je te recommande de ne pas même jeter un regard dessus avant d'être retourné chez toi. » Notre voyageur remercia le maître et s'en alla ; mais, à peine avait-il fait quelques pas qu'il se sentit pris d'un désir violent d'ouvrir le paquet, de goûter le remède et plus encore d'éprouver la sincérité des paroles du maître. Il se disait en lui-même : « Sans doute, on a l'intention de me tromper, et voilà pourquoi on a eu soin de me défendre de rien ouvrir avant mon retour. Glooskap savait bien le voyage trop long et trop difficile pour que je songe à l'entreprendre une seconde fois. Allons donc, si sa médecine ne vaut rien, elle ne peut toujours pas me faire de mal. » Il ouvrit donc le paquet, dont le contenu tomba par terre comme de l'eau, et disparut ensuite sous forme d'une vapeur légère. Il va sans dire que notre héros, de retour à sa maison, ayant

raconté son histoire, tout le monde se moqua de lui (1).

Personne, sans doute, ne contestera l'origine commune de ces deux légendes, spécialement de celle de Sayadis avec le mythe orphique. De part et d'autre, nous voyons l'âme d'une morte aimée, ramenée du pays des ombres et perdue de nouveau par un acte de curiosité. Toutefois, nous signalerons encore ici ce que nous avons constaté précédemment: c'est que les récits des peuples américains offrent presque toujours un caractère d'archaïsme bien prononcé, lorsqu'on les compare à leurs similaires de l'ancien continent. Le héros iroquois n'est autre chose qu'un guerrier se rendant au pays des ombres, et tout ce qu'on nous raconte sur lui concerne exclusivement ses efforts pour retrouver l'âme de sa sœur. Au contraire, dans ce que les Grecs rapportent au sujet d'Orphée, nous trouvons fondues ensemble plusieurs légendes évidemment distinctes à l'origine.

Le nom d'Orphée correspond incontestablement à une vieille forme aryaque, *Arbhou*. C'est le même mot qui est devenu le sanscrit *Ribhou* et désignait une classe de poètes et de chantres sacrés, sans être d'abord un nom propre. Orphée ne nous semble donc, pour ainsi dire, que la personnification du sacerdoce chez les Thraces primitifs. Plus tard, seulement, on en aura fait un fils de roi et un héros civilisateur. Nous verrions volontiers, dans son voyage aux enfers à la recherche d'Eurydice, une légende

(1) Ch. G. Leland, *The Algonquin Legends of New England or Myths and Folklore of the Micmac, Passamaquoddy and Penobscot tribes*, Boston, 1884, p. 94-95.

remontant jusqu'aux temps paléolithiques et qui, à une époque impossible à préciser, aura été transportée au Canada.

L'histoire de la mort d'Orphée, que les Bacchantes mirent en pièces, paraît appartenir à un cycle légendaire tout autre, et sans doute, lui aussi, fort ancien. N'aurait-il pas été inspiré par un usage analogue à celui qui se conserve encore sur divers points de l'Europe contemporaine? On sait que, dans certains cantons de la Bretagne, lorsqu'un ménage désire avoir des enfants, le mari et la femme doivent faire plusieurs fois, et en sens inverse, tout nus, le tour d'un dolmen. Les jeunes filles du village montent, pour ainsi dire, la garde autour du couple si légèrement vêtu, prêtes à frapper sans pitié l'indiscret qui voudrait approcher. D'après Élisée Reclus, si nous avons bonne mémoire, une pratique du même genre est observée par les paysans de la Russie. Signalons enfin la légende des Japonais sur leur Adam, *Isanaghi-no Mikotto*, ou « le dieu qui accorde tout », et leur Eve, *Isanami-no Mikotto*, ou « la déesse qui fait naître tous les désirs. » Ces deux personnages commencent par faire le tour de la création, chacun de son côté, et ne donnent naissance aux îles de l'archipel japonais qu'après s'être rencontrés auprès du divin pilier (1). Cette légende n'aurait-elle pas été inspirée par le souvenir de quelque coutume du genre de celles dont nous venons de parler? Elle semble y faire une involontaire et inconsciente allusion. En tout cas,

(1) L. Metchnikoff, *L'Archipel japonais*, Paris 1882, 2e partie, chap. IV, p. 264 et suiv.

c'est surtout par l'étude du Folklore et des antiques traditions populaires que l'on pourra sans doute constater les rapports ayant jadis existé entre des populations que séparent à la fois le temps et l'espace.

Caen — Typographie-Lithographie Ch. Valin fils